TELA DE APRESENTACAO DO TOM & JERRY

Editorial

Muitas serao as surpresas que voce ira' encontrar no Rede News numero 19 , esperamos sinceramente , que este exemplar corresponda a todas as suas expectativas.
Sabemos que este veiculo de comunicacao , tecnicamente nao e' nada de excepcional no que tange ao profissionalismo grafico. mas podemos garantir que foi feito com muito zelo , para nao dizer com muito carinho .

Atenciosamente. Ricardo Iskandar .

Batman 2 - Coringa

De uma licao no Coringa. by Spectrum Mafia

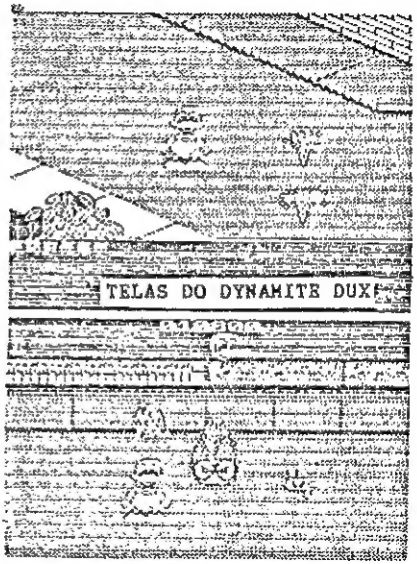
Nao quero com essa dica dar a solucao do facil jogo Batman, A Bird in the Hand (Pinguim), porem aqui vai algumas dicas para os que jogaram o seu co-irmao : Batman , A Fete Worse Than Death (Coringa). Ela mostra o objeto, a sua utilidade e a porcentagem quando usado.

OBJETO	USO	PORCENTAGEM
BULB (BULBO)	ACENDE LUZES NA SALA ESCURA DA BATCAVERNA	1%
TORCH (LANTERNA)	ACENDE LUZES NA SALAS DO SUBSOLO	2%
BATRANG	USE NOS INIMIGOS	1%
EARS (ORELHAS)	USE SEMPRE QUE ACHAR UMA PISTA	4%
FISH (PEIXE)	ENERGIA	0%
TEETH (DENTADURA)	USE PARA COMER	7%
SHADE (SOMBRA)	USE-A NAS TELAS BRANCAS	12%
WIRE CUTERS (CORTADOR)	USE NAS BOMBAS	19%
CARROT (CENOURA)	ENERGIA	0%
COKE	ENERGIA	0%
CASH (GRANA)	USE EM FRENTE A MAQUINA COM RANHURA	9%
CLOG (TAMANCO)	QUANDO USAR ISSO VOCE IRA MAIS DEVAGAR	0%
KNIFE (FACA)	DANOS A SAUDE	0%
COCONUT (COCO)	ENERGIA	0%
CHICKEN (GALINHA)	ENERGIA	0%
HARMONICA (VIOLINO)	USE SEMPRE QUE OUVIR UM RUIDO MELODICO	1%
MILK (LEITE)	ENERGIA	0%
TOY (BRINQUEDO)	DANOS A SAUDE	0%
CAMERA	USE SEMPRE PARA OBTER UMA BELA FOTO	4%
MASK (MASCARA)	USE-A SEMPRE	2%
CARD (CARTAO)	USE NA SALA COM A LEGENDA " CARD TRICK "	12%

DICA ESPECIAL PARA VOCE QUE POSSUI UMA MULTIFACE ONE

ENVIADA POR ADIEL QUEROZ RICCI

EU ESCREVI UMA CARTA PARA A ROMANTIC ROBOT E ELES ME ENVIARAM DOIS MANUAIS. UMA COISA IMPORTANTE QUE ELES RECOMENDAM E' DESLIGAR A MULTIFACE ONE DURANTE O CARREGAMENTO DO PROGRAMA QUANDO SE VAI USAR O LIFE GUARD OU O GENIE. ESPECIALMENTE SE O PROGRAMA FOI SALVO POR UMA MULTIFACE . O PROBLEMA E' QUE O PROGRAMA USA A RAM DA MULTIFACE DURANTE O CARREGAMENTO DESTRUINDO O SEU CONTEUDO.
(ROMANTIC ROBOT - E O NOME DA FIRMA INGLESA IDEALIZADORA DA MULTIFACE)



O HOMEM LUDICO CRONICA

BY SPECTRUM MAFIA

(primeira parte)

VOCE LIGA SEU MICROCOMPUTADOR AO SISTEMA TELEFONICO, PARA ACESSAR A INFORMACOES DE OUTRO COMPUTADOR. NA TELA APARECE UM JOGO QUE VOCE DESCONHECE: GUERRA TERMONUCLEAR. FASCINADO, VOCE ENTRA NA DISPUTA, QUE ENVOLVE BASES NUCLEARES AMERICANAS CONTRA SOVIETICAS. SO' MUITO MAIS TARDE VOCE DESCOBRE QUE QUEBROU ACIDENTALMENTE A SENHA DO COMPUTADOR CENTRAL DA OTAN (ORGANIZACAO DO TRATADO DO ATLANTICO NORTE) E DEU INICIO AO MAIS TERRIVEL DOS JOGOS : A TERCEIRA GUERRA MUNDIAL.

ESTE E' O TEMA DO INQUIETANTE FILME WAR GAMES. BASEADO NA ENORME DIFUSAO DOS JOGOS ELETRONICOS DE COMPUTADOR E NA CRESCENTE SOFISTICACAO DOS MICROS, A HISTORIA MOSTRA A CORRELACAO ENTRE A ATIVIDADE LUDICA, O FAZ-DE-CONTA E A VIDA REAL.

O FENOMENO DO JOGO JA' PREOCUPOU MUITOS ESTUDIOSOS, MAS FOI O HISTORIADOR HOLANDES JOHAN HUIZINGA, NO LIVRO HOMO LUDENS (HOMEM LUDICO) QUEM MELHOR DEFINIU : LONGE DE SER APENAS UMA ENTRE OUTRAS ATIVIDADES DA VIDA CIVILIZADA, O JOGO SE ENCONTRA NA PROPRIA RAIZ DA CULTURA E E' MAIS ANTIGO QUE ELA.

A IDEIA GERAL DO JOGO ESTA' PRESENTE NAS FASES MAIS PRIMITIVAS DA SOCIEDADE HUMANA. E A PRECEDE : OS ANIMAIS CONVIDAM UNS AOS OUTROS PARA BRINCAR, MEDIANTE CERTO RITUAL DE GESTOS OU ATITUDES. ISOLADAMENTE OU EM GRUPOS, PRATICAM ENCENACOES, FINGIMENTOS, EXIBICOES E DESAFIOS, SEGUNDO DETERMINADAS REGRAS. (POR EXEMPLO : UM CACHORRINHO SE PROIBI DE MORDER, PELO MENOS COM VIOLENCIA, A ORELHA DO COMPANHEIRO.) MAIS IMPORTANTE : ESPERIMENTAM NISSO EVIDENTE PRAZER E DIVERTIMENTO.

ASSIM JOGAMOS OU COMPETIMOS POR ALGO MAIS QUE A HONRA OU UM PREMIO MATERIAL. A ESSENCIA DO ESPIRITO LUDICO, SEGUNDO HUIZINGA, E' OUSAR, CORRER RISCOS, SUPERAR A INCERTEZA, DESCARREGAR A TENSAO, RELAXAR. PARA OS HUMANOS, O JOGO ULTRAPASSA OS LIMITES DE UMA ATIVIDADE PURAMENTE FISICA. TRANSCENDE AS NECESSIDADES PRATICAS DA VIDA COTIDIANA. NOS ULTIMOS ANOS, OS JOGOS ELETRONICOS TROUXERAM TODA A TECNOLOGIA DOS CHIPS PARA A ATIIDADE LUDICA. NAO SE PODE MAIS NEGAR-LHES, ALEM DA MODERNIDADE, UM SENTIDO EDUCATIVO: ESSA MODALIDADE DE JOGOS PREPARA E ADESTRA PARA A CONVIVENCIA - HOJE ABSOLUTAMENTE INEVITAVEL- COM O ADMIRAVEL MUNDO DOS COMPUTADORES

- A SEGUNDA E ULTIMA PARTE NO REDE NEWS 20 -

* * * Dicas * * *

DICAS FORNECIDAS POR CHRISTINO PEIXOTO

OPERATION WOLF - QUANDO CONCLUIR O NIVEL UM DO PERATION WOLF, CARREGUE APENAS O HEADER DO NIVEL DOIS E DEPOIS CARREGUE O BLOCO SEM O HEADER DO NIVEL QUE VOCE DESEJA.

LODE RUNNER - VOCE PODE CONSEGUIR ATE' 255 VIDAS NO JOGO LODE RUNNER. QUANDO ESTIVER JOGANDO BASTA PRESSIONAR : "CAPS SHIFT + M" PARA PASSAR DE TELA OU NIVEL "CAPS SHIFT + L"

Pokes

BY PAULO HENRIQUE RODRIGUES

NAVY MOVES I - 49962,0 VIDAS
CRAZY CARS II - 46535,0 TEMPO
OLLY & LISSA I - 36063, 200 TEMPO

SESSAO HARDWARE

APRESENTA

CBI-95

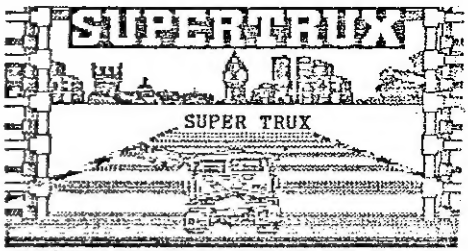
A PEDIDO DA REDE , ESCREVO SOBRE A INTERFACE DE DRIVE CBI-95.
DECIDI USAR ESTE PERIFERICO , PORQUE TIVE MUITOS PROBLEMAS COM GRAVADORES, PRINCIPALMENTE ERROS DE LEITURA ; ADQUIRI NO DIA 19 DE DEZEMBRO DE 1988 , E HOJE , TENHO A CERTEZA DA BOA ESCOLHA QUE FIZ. DENTRO DESTE ESPACO DE TEMPO, UTILIZEI-A AO MAXIMO E PERCEBI TRES SIMPLES PROBLEMAS :

1-FAZENDO ARQUIVO DE DADOS EM DISCO (NOVOS COMANDOS DO DOS-CBI 95) , VERIFIQUEI QUE ESTE ABRE UM ARQUIVO NO DISCO SEMPRE COM DEZESSEIS SETORES OU UMA TRILHA , NAO PODENDO SER MUDADO OPCIONALMENTE.
2-GRAVACOES FEITAS COM BOTAO MAGICO (RECURSO DA INTERFACE PARA PROGRAMAS ALTAMENTE PROTEGIDOS) , SEMPRE OCUPARA' NO DISCO CENTO E NOVENTA E DOIS SETORES , QUE OS CONSIDERO BASTANTE EM RELACAO AO MESMO PROGRAMA GRAVADO, NORMALMENTE, SENDO QUE EM UM DISCO CABE SEIS OU SETE PROGRAMAS , E APENAS QUATRO COM O BOTAO MAGICO.
3-OUTRO PROBLEMA QUE OS FUTUROS USUARIOS PODEM ENCONTRAR, E' O DE FONTE DE ALIMENTACAO DO COMPUTADOR QUE CAUSA UM MAIOR CONSUMO DO COMPUTADOR E MAIOR SENSIBILIDADE, A FRACA FONTE DA MICRODIGITAL.
SOBRE ESTES TRES PROBLEMAS, QUE NAO OS CONSIDERO GRAVES E IMPORTANTES, SAO COMPENSADOS TOTALMENTE PELO QUE A INTERFACE CBI-95 FAZ.
O TERCEIRO PROBLEMA, QUE NAO ACONTECE COM TODOS OS USUARIOS, NAO E' UM PROBLEMA EXPECIFICO DESTA INTERFACE E PODE SER RESOLVIDO POR QUALQUER TECNICO QUE DEVERA' FILTRAR A SAIDA DA FONTE OU SUBSTITUI-LA POR UMA FONTE CHAVEADA.

A INTERFACE CBI-95 , NOS PROPORCIONA, VARIAS VANTAGENS, EXCELENTES :

1- VELOCIDADE DE LEITURA E GRAVACAO
2- A TOTAL SEGURANCA CONTRA ERROS DE LEITURA E GRAVACAO, SE DEVIDAMENTE INSTALADA E UTILIZADA.
3- D.O.S. RESIDENTE EM EPROM QUE RESULTA EM MAIOR FACILIDADE DE USO.
4- COMANDOS PARA COMPATIBILIZACAO DE ARQUIVOS NO DISCO.
5- E' A UNICA INTERFACE QUE NAO INTERFERE NA ROM OU NA SAIDA DE JOYSTICK ORIGINAIS DO MICRO.
6- POSSUI UMA INTERFACE DE IMPRESSORA PARALELA DE ALTA QUALIDADE E RECURSOS.
7- E' POSSIVEL ALTERAR OU VERIFICAR SETORES ALEATORIOS DO DISCO.
E TUDO MAIS QUE UM D.O.S. PADRAO DE ALTA QUALIDADE TIPO IBM-PC FAZ, PODE SER EFETIVAMENTE FEITO.
IMPORTANTE:
ACONSELHO AOS FUTUROS USUARIOS QUE ADQUIRAM UM DRIVE DE DUPLA FACE A ESCOLHA DO DRIVE TAMBEM INFLUI NA QUALIDADE E RENDIMENTO .

******** MATERIA DE FLAVIO GASPAR ********



TOP TEN

OS DEZ JOGOS MAIS PEDIDOS A REDE NOS MESES DE MARCO A ABRIL FORAM OS SEGUINTES :

1- CHASE H.Q.
2- RICK DANGEROUS
3- OPERATION THUNDERBOLT
4- BATMAN III THE MOVIE
5- RENEGADE III
6- LICENCE TO KILL
7- AFTER BURNER
8- AFTER THE WAR I
9- AFTER THE WAR II
10- THE UNTOUCHABLES

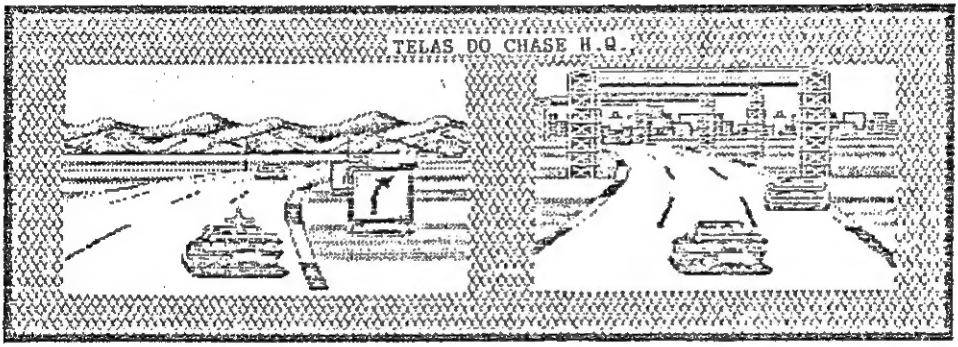
SESSAO DE POKES

EXTRAIDOS DA YOUR SINCLAIR DE NOVEMBRO DE 1989

JOGO	POKE	EFEITO
ARKANOID 2	*40420,100*	*RAPIDEZ*
H.A.T.E.	*53246,14*	*ENERGIA*
LAST NINJA 2	*36576,198*	*NIVEL UM*
LAST NINJA 2	*35993,198*	*NIVEL DOIS*
LAST NINJA 2	*36751,198*	*NIVEL TRES*
THE MUNSTERS	*37891,1*	*TEMPO*
R-TYPE	*38241,22* -IMMISIVEL	*SURPRESA*
R-TYPE	*38242,154*	*SURPRESA*
RUN FOR GOLD	*41097,0*	*ENERGIA*
RUN FOR GOLD	*29866,60*	*ENERGIA*
RUN FOR GOLD	*37278,60*	*SURPRESA*
STORM LORD	*56877,127*	*VIDAS*
STORM LORD	*56877,201*	*IMUNIDADE*
WEC LE MANS	*26085,0*	*TEMPO*
WEC LE MANS	*26087,0*	*TEMPO*

Dica especial do CHASE H.Q. BY EQUIPE REDE

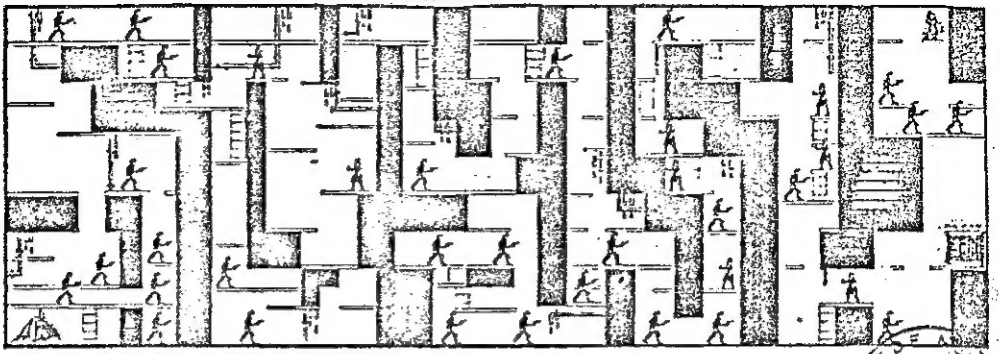
VOCE PODE CARREGAR OS DEMAIS NIVEIS DO CHASE HQ PARA TANTO BASTA VOCE CARREGAR O HEADER DO BLOCO E EM SEGUIDA CARREGAR O BLOCO SEGUINTE. ESTA DICA SOMENTE E' SEGURA PARA OS PRIMEIROS CINCO NIVEIS DESTE SUPER JOGO.

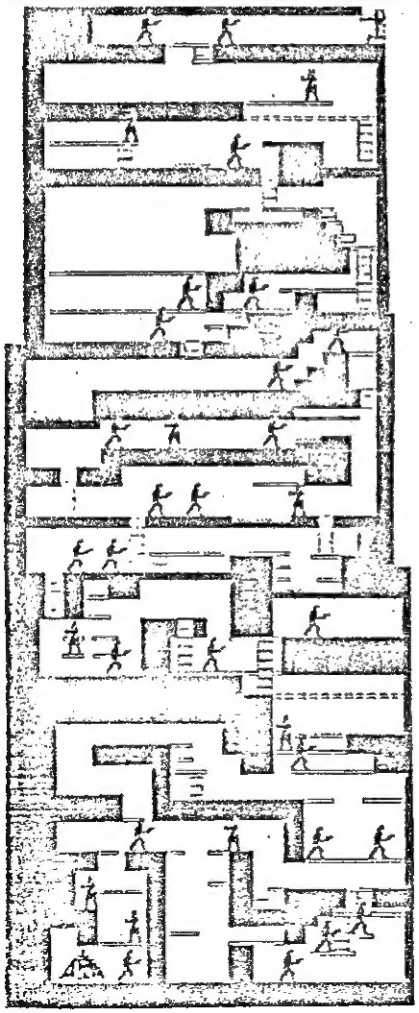


DOMINATOR - dica especial de Adiel Q. Ricci.

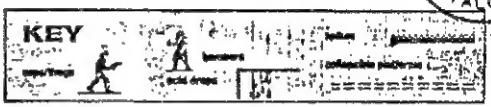
PRESSIONANDO-SE CLS , CAPS SHIFT , EDIT e SIMBOL SHIFT , TODOS DE UMA VEZ,VOCE TERA' VIDAS INFINITAS QUANDO JOGAR.

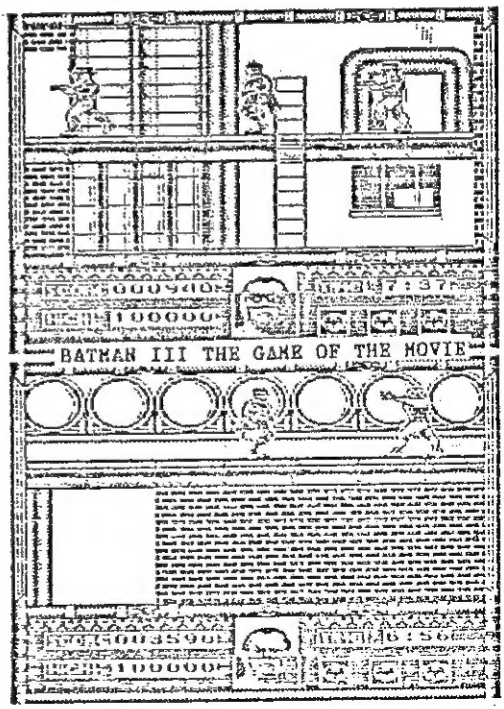
MAPA COMPLETO DO BATMAN III





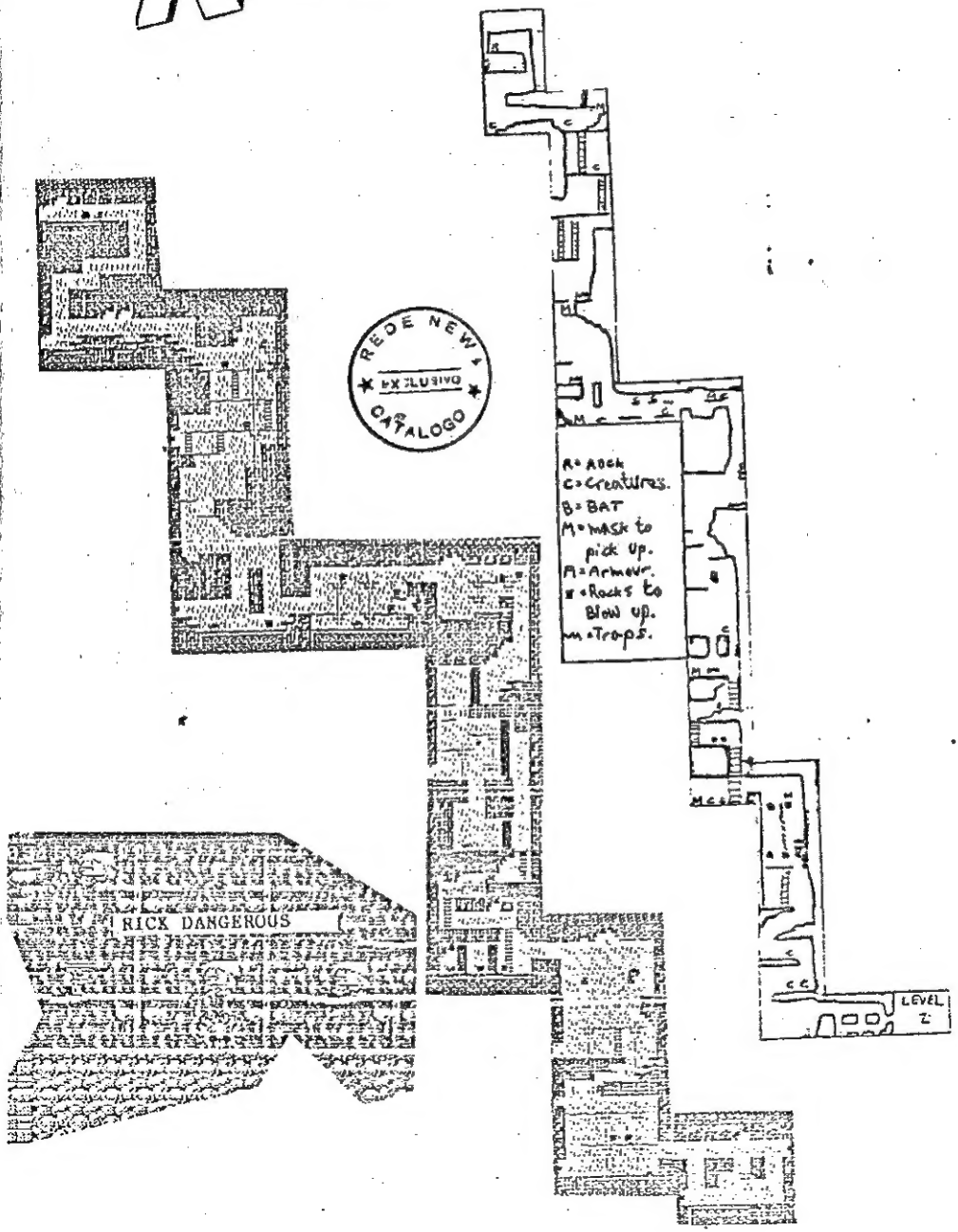
BATMAN



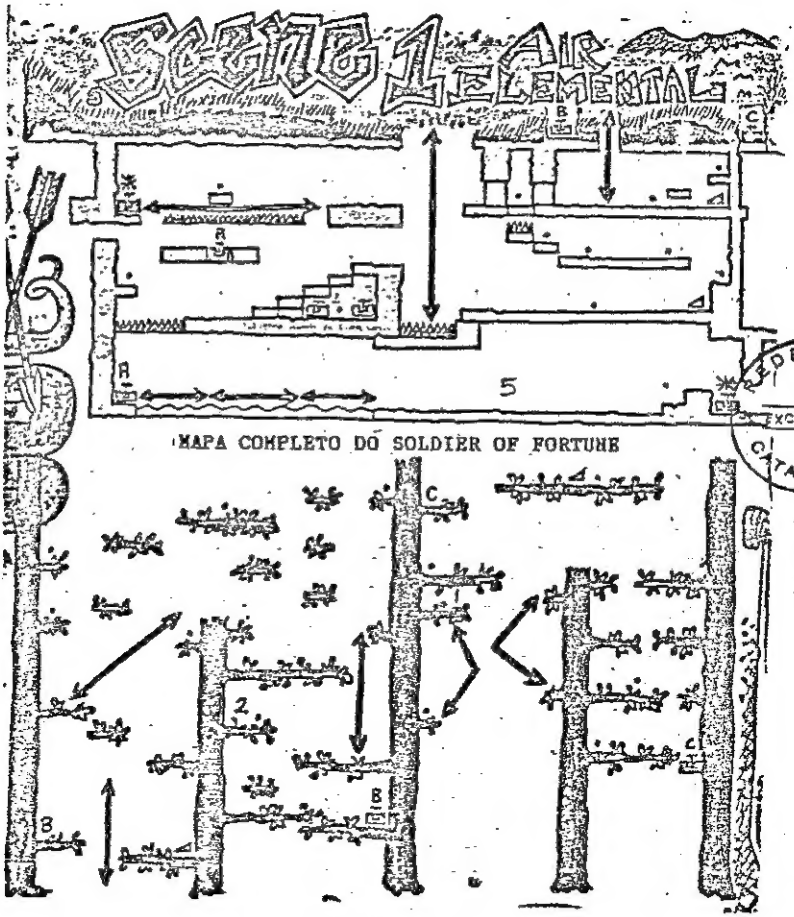


REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO

RICK DANGEROUS



REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO



MAPA COMPLETO DO SOLDIER OF FORTUNE

NIVEL UM

LOGO NO INICIO DO JOGO, VA' ATE' O TRANSPORTADOR E DALI ATE' A TELA DE COMBATE. NUNCA VA' PARA OUTRA FASE, SEM ANTES PASSAR POR ELA. POIS ELA LHE DARA MUITOS BONUS, DUAS FLECHAS E UM DIAMANTE.

PARA MATAR O MONSTRO, NAO INTERESSA O NUMERO DE TIROS QUE VOCE ACERTAR NELE E SIM UM TIRO PRECISO NA BOCA.

DEPOIS VA PARA OS TRANSPORTADORES " B & C ", COM DESTINO A FLORESTA. AO CONTRARIO DA REVISTA " YOUR SINCLAIR " NUMERO 35, OS PONTOS 1 & 2 DO MAPA, NAO SAO INACESSIVEIS. O PONTO 1 E' FACILMENTE ATINGIDO, PULANDO DO ELEVADOR. PARA ATINGIR O PONTO 2, VOCE DEVE IR DO LADO ESQUERDO DA ARVORE QUE SUSTENTA O GALHO E ATIRAR NO TRONCO.

QUANDO VOCE COLETAR TODOS OS PEDACOS DO ELEMENTO, VOCE DEVERA IR ATE' O TRANSPORTADOR " A ".

A ROCHA QUE VEM AO SEU ENCONTRO NO PONTO 5 E' INDESTRUTIVEL, PORTANTO DESVIE DELA. AO MATAR O MONSTRO DO NIVEL, VOLTE TUDO E ESCOLHA UM DOS TRANSPORTADORES 2 OU 3.

CONSELHOS

-NUNCA DESPREZE UMA DIAMANTE, POIS AO COLETAR 8, GANHARA VIDA EXTRA.

-NOS 20 MIL PONTOS VOCE GANHA UMA VIDA EXTRA.

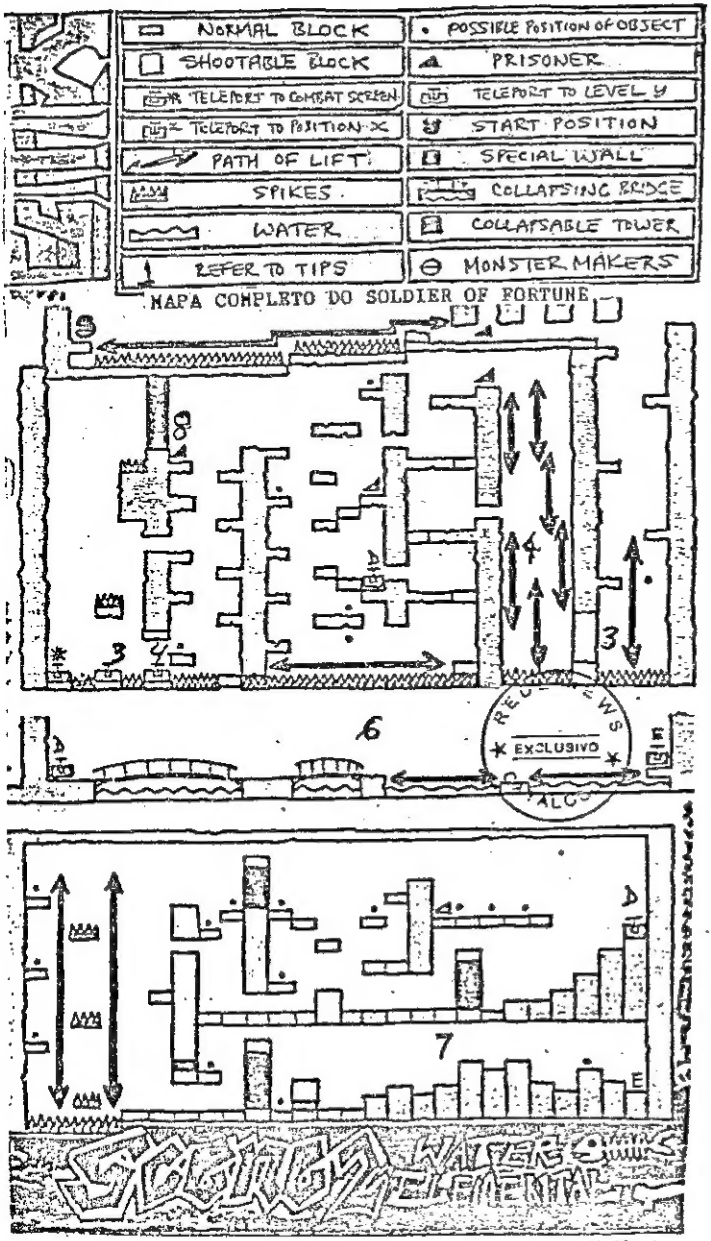
-NA MINHA OPINIAO, A MELHOR ARMA E' A FLECHA.

UMA NOVA FLECHA INCREMENTA O PODER ORIGINAL.

-SALVE TODOS OS PRISIONEIROS, POIS ASSIM VOCE VAI GANHAR PONTOS.

MAPA E MANUAL DO SOLDIER OF FORTUNE

by Paul Smith



NIVEL 2

ENTRE NO ELEVADOR PARA ATRAVESSAR OS ESPETOS. O PONTO 3 E' MUITO DIFICIL. VOCE TEM QUE PULAR EM DIRECAO DA PAREDE ATIRANDO PRA VALER. NO PONTO 4 PEGUE O ELEVADOR DO MEIO, O DA DIREITA OUTRO DA DIREITA EM CIMA DE VOCE, O OUTRO TAMBEM EM CIMA DE VOCE E O DA ESQUERDA. PEGUE O TRANSPORTADOR " D ". PARA PASSAR PELAS PONTES NO PONTO 6 , E' SO' FICAR PULANDO E ATIRANDO . A SECAO 7 E' MUITO DIFICIL ; SEMPRE QUE APARECER UMA ROCHA VOCE TERA' QUE VOLTAR UM PEDACO E ABAIXAR PARA PASSAR PELO PRISIONEIRO DA SECAO 8. VOCE TEM QUE ESTAR COM TODOS OS PEDACOS DO ELEMENTO. ENFRENTE A TELA DO MONSTRO E DEPOIS ESCOLHA UM DOS TRANSPORTADORES

NAVY MOVES II

BY EDSON DE OLIVEIRA NARDES

Caros colegas Tk-maniacos, apresento aqui um semi-manual deste fantastico jogo, bem como um mapa para ajuda-los a se locomover

O primeiro objetivo e' conseguir as 3 senhas (numeros) para acessar os terminais do computador (no jogo) Estas senhas estao com primeiro oficial e os de maquinas e transmissao. sendo que os dois oficiais de maquinas tem a mesma senha e o mesmo ocorre com os dois oficiais de transmissao.
isto quer dizer que, se voce matar os dois, pegue a senha de um e do outro pegue a " vida " (maleta de primeiros socorros) mas, se voce conseguir matar o capitao, com a senha dele voce pode saber a senha de todos os outros sem precisar mata-los.
O segundo objetivo e' alcancar o " terminal de computador " ao lado da sala "B" e, entao , operar o terminal da seguinte maneira :

1- Se voce tem a senha do capitao e falta alguma senha digite "DERD" O terminal vai pedir a senha do capitao e, estando esta correta, vai informar 4 algarismos relativos as senhas do capitao, o primeiro oficial , oficial de maquinas e oficial de transmissao(na ordem)

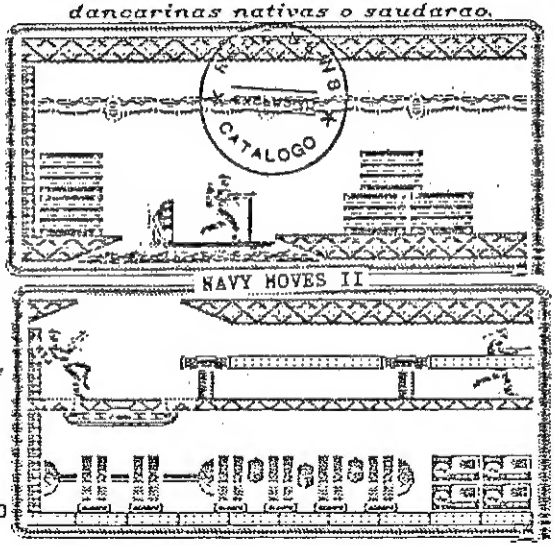
2- tendo todas as tres senhas dos oficiais, ponha o submarino na superficie e pare os motores. Para fazer isto, digite os comandos "EMER" e, depois, "PARA MOTO". Estes comandos vao exigir a senha do primeiro oficial.

3- abra a porta da sala onde devera' explodir a bomba, digitando "ABRIPUER" , o que exigira' a senha do oficial de maquinas.

4-encerre o " papo " com o terminal do computador , digitando "END" e va' ate' o canto esquerdo da sala da bomba. Neste momento, a bomba e' ativada e e' monstrada uma mensagem na tela . Ao ser teclado qualquer coisa, iniciar-se-a a contagem regressiva de dois minutos para voce sair fora deste submarino. Porem, voce ainda tem que avisar ao seu mini-submarino para vir busca-lo e, para isto , novamente sera' necessario usar um terminal de computador (qualquer)

5- Chame o seu mini-submarino para resgata-lo digitando no terminal a palatra "TRAN" , o que exigira' a senha do oficial de transmissao e, entao, o computador ficara', aguardando a mensagem que voce tem que transmitir. Digite o seguinte "OABERBY AMD" , que significa bombardeia com as letras misturadas. Depois encerre o papo com o computador digitando "END" E' importante lembrar que o relogio da bomba fica parado enquando voce estiver utilizando o terminal.

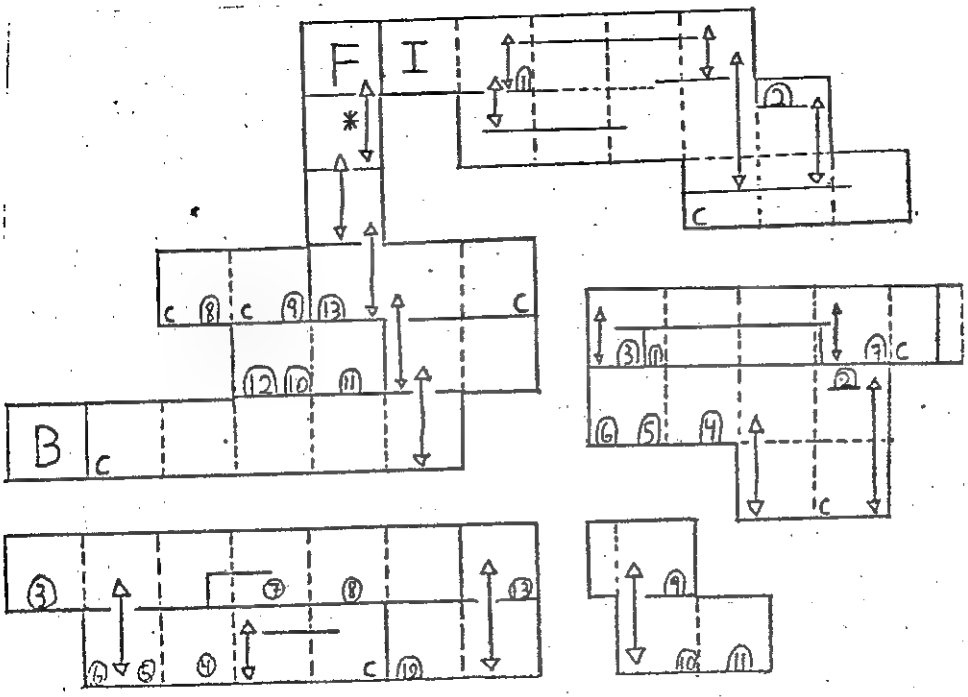
6- Agora e' correr !!! Nao perca tempo deitando para fugir das balas. Fuzile todo mundo que aparecer na frente e atras e va' ate' a sala "F" e, la chegando, dirija-se para o canto esquerdo e cruze os dedos. Se houver tempo, o seu mini-submarino aparecera' e voce sera' automaticamente transportado para dentro dele e sera' monstrada a explosao da bomba, saudando-o com efusivos cumprimentos e posteriormente voce estara' desembarcando numa ensolarada ilha da America Central onde dancarinas nativas o saudarao.



Mapa completo do Navy Moves 2

C = COMPUTADOR
↕ = ELEVADOR
B = SALA DA BOMBA
F = FINAL
I = INICIO

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO



DIZZY II
(TREASURE ISLAND)

BY MARCELO CABRAL DA SILVA

SOLUCAO

APANHE O CESTO VAZIO E COLOQUE-O AO LADO DO PENHASCO.
SUBA E VA' ATE' A FLORESTA E APANHE RUBBER SNORKLE. ENCOSTE EM UMA PEQUENA ROCHA QUE ESTA UMA TELA ABAIXO. AGORA PEGUE GLASS SWORD E A CAMERA COMO ESTA INDICADO NO MAPA. EM SEGUIDA VOLTE ATE' A PRAIA E DEIXE A CAMERA E A SWORD. ENTRE NA AGUA E APANHE SALT WATER SPADE. VOLTE A PRAIA E ARRUME OS OBJETOS DE FORMA QUE A SPADE VENHA PRIMEIRO QUE SNORKLE. ENTRE NA AGUA NOVAMENTE E VA' ATE UMA PEDRA SALTITANTE E DEIXE A ESPADA EM CIMA DA MESMA.
VOLTE A PRAIA , APANHE OS OBJETOS , ENTRE NA AGUA E FIQUE EM CIMA DA BOLHA E ATRAVESSE AS ROCHAS. DEIXE A CAMERA COM O HOMEN DA LOJA EM TROCA ELE LHE DARA' UM BARCO. VA' MAIS ADIANTE E DEIXE O BARCO NO CAIS. APANHE A BIBLIA(BIBLE) PEGUE O MACHADO (AXE) E DEIXE A ESPADA EM CIMA DA ENTRADA DA CAVERNA , NAO ENTRE AINDA.
ATRAVESSE O MAR E DEIXE O MACHADO (AXE) BEM NO MEIO DA PONTE , NAO ENTRE AINDA.
ARRUME OS OBJETOS DE FORMA QUE ENTRE A BIBLIA E A MASCARA EXISTA UM ESPACO , DESCA E APANHE O TESOURO DO PIRATA E SAIA COM OS TRES OBJETOS.
VOLTE AO HOMEN DA LOJA E TROQUE O TESOURO , POR UM MOTOR DE POPA. VA' ATE O CAIS E DEIXE-O LA'. PEGUE A CHAVE (GOLDEN KEY) DESCA ATE' A CAVERNA, APANHE A DINAMITE , VA' PARA A DIREITA ATE' A ULTIMA SALA ONDE EXISTE UM BARRIL NO CHAO IMPEDINDO A PASSAGEM , DEIXE A CHAVE EM CIMA DELE. DESCA E PEGUE UMA PEQUENA TELEVISAO (MICROWAVE OVEN) .
VOLTE ATE' A PRAIA E DEIXE A TELEVISAO, VA' ATE' A FLORESTA , APANHE O DETONADOR (INFRA RED DETONATOR). VA' PARA ESQUERDA NA MINA , DEIXE A DINAMITE AO LADO DAS PEDRAS CAIDAS. VA' PARA TRAS DA OUTRA PEDRA E DEIXE O DETONADOR. APANHE O SACO DE MOEDAS (BAG OF GOLDEN COINS).
VOLTE ATE' A PRAIA , APANHE A TELEVISAO , VA' ATE' O HOMEN DA LOJA E TROQUE A TELEVISAO E O SACO DE MOEDAS POR UM GALAO DE PETROLEO E UMA CHAVE DE IGNICAO. VA' AO CAIS E DEIXE OS DOIS , AGORA O BARCO ESTA' EM MOVIMENTO. PULE EM CIMA E VOCE VERA' O IRMAO GEMEO DO HOMEN DA LOJA. PARA VOCE PASSAR POR ELE VOCE PRECISARA' DE TRINTA MOEDAS DE OURO QUE ESTAO ESPALHADAS PELO CENARIO E ATRAS DE MUITOS OBJETOS. QUANDO VOCE CHEGA DO OUTRO LADO EXISTE UM PERGAMINHO DIZENDO QUE VOCE TERMINOU A PARTE FACIL E MANDA VOCE ENCONTRAR AS MOEDAS RESTANTES.

* * * * OBJETOS * * * *

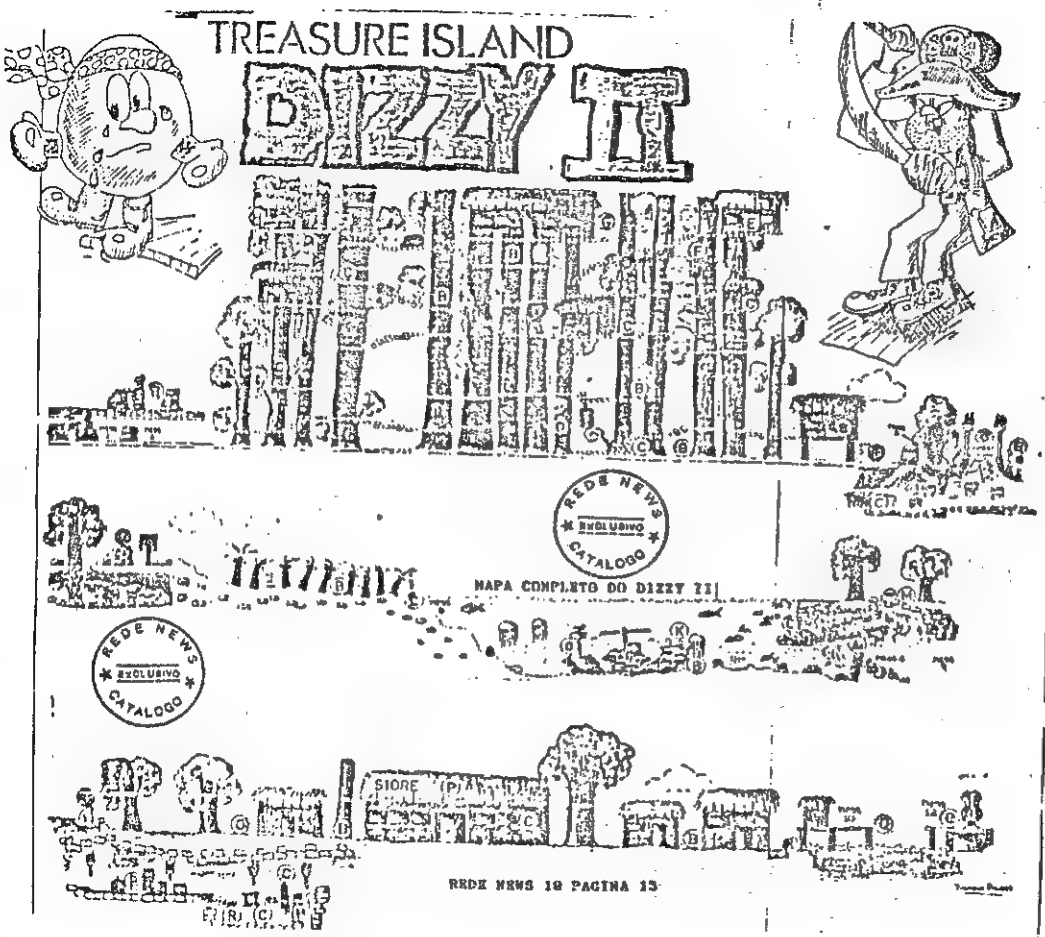
A - BAG OF GOLD COINS - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
B - GOLD COIN ATRAS DO CENARIO - JUNTAR ATE' TRINTA
C - GOLD COIN - JUNTAR ATE' TRINTA .
D - SINCLAIR ABUSER MKG - JOGUE NA AGUA PARA PONTOS
E - SHARP GLASS SWORD - COLOCAR NA ENTRADA DA CAVERNA
F - VIDEO CAMERA - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
G - INFRA RED DETONATOR - ATIVA DINAMITE
H - RUBBER SNORKLE - POSSIBILITA ENTRAR NA AGUA
I - TUBE OF TOOTHPASTE - DESCONHECIDO
J - EMPTY SOLID CHEST - AJUDA SUBIR NO PENHASCO
K - SALT WATER SPADE - COLOCAR EM CIMA DA ROCHA PULADORA
L - STICKS OF DYNAMITE - COLOCAR NA MINA
M - THE AXE - ABRE A PASSAGEM NA PONTE
N - THE CURSED TREASURE - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA
O - AN OLD HOLY BIBLE - NECESSARIA PARA SAIR COM O TESOURO
P - AN OLD EMPTY BUCKET - ENTREGAR PARA O HOMEN DA LOJA
Q - A LARGE GOLDEN KEY - DEIXAR EM CIMA DO BARRIL
R - A MICROWAVE OVEN - TROCAR COM O HOMEN DA LOJA

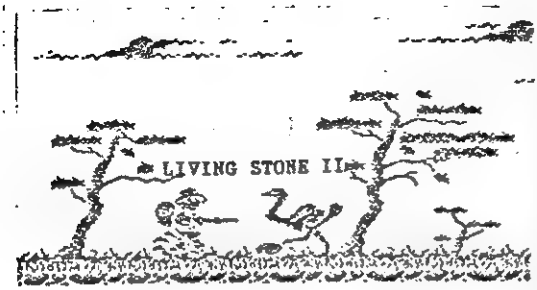
.*.*.*.*. DICAS .*.*.*.*.

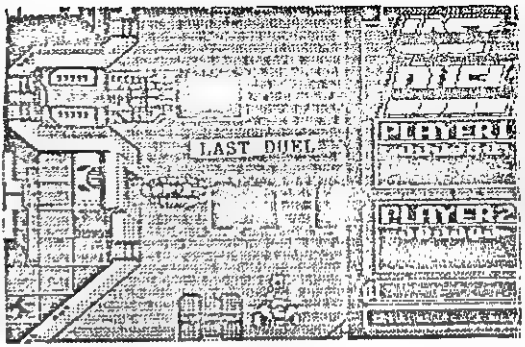
PARA VOCE GANHAR MAIS PONTOS PEGUE A REVISTA E DEIXE NA AGUA. ENTREGUE PARA O HOMEN DA LOJA O OBJETO QUE ESTA ACIMA DA CABECA DO MESMO (P).
NO MAPA ESTAO INDICADAS APENAS 29 MOEDAS. EXISTE UMA QUE PRECISA SER ENCONTRADA, PARA QUE VOCE NAO FIQUE PROCURANDO MUITO UMA PISTA , ESTA NA FLORESTA NA PARTE DE BAIXO.

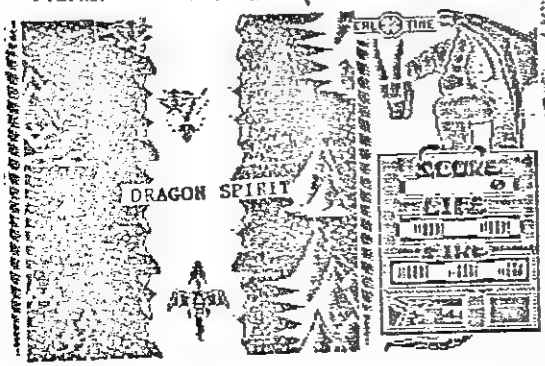
GERAL - - - -

NESTE JOGO VOCE PRECISA DE ATENCAO DOBRADA. POIS VOCE POSSUI APENAS UMA VIDA. MUITO CUIDADO COM AS ARMADILHAS NA FLORESTA, PARA EVITA-LAS PULE NA DIAGONAL.
PARA PEGAR A MOEDA EM CIMA DA MINA SUBA ATRAVES DA FLORESTA ATE ONDE FOR POSSIVEL E PULE .

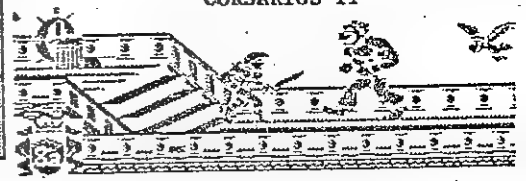

TREASURE ISLAND
DIZZY II
REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO
MAPA COMPLETO DO DIZZY II
REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO







CORSARIOS II



1 - LIVING STONE I I
UM CACADOR A PROCURA DE AVENTURAS NA SELVA . ONDE ELE ENFRENTARA' FERAS E INDIGINAS.
GRAFICOS = 9 SOM = 5 ANIMACAO = 8

2 - LAST DUEL
PILOTE UMA NAVE SOBRE UMA CIDADE CIBERNETICA, ONDE A SUA MISSAO E DESTRUIR TUDO QUE ESTIVER NA FRENTE
GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 7

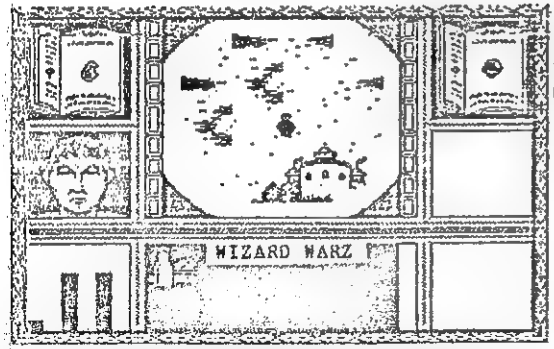
3 - SATAN
ENFRENTE DEMONIOS EM CAVERNAS E EM MONTANHAS , ONDE VOCE TERA DE SOBREVIVER A TODO O CUSTO .
GRAFICOS = 8 SOM = 4 ANIMACAO = 7

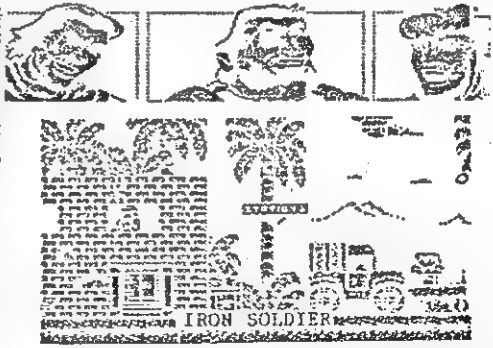
4 - ASTRO-MARINER CORP
UM SOLDADO DO FUTURO DEVE INVADIR UM PLANETA REPLETO DE MONSTROS E ARMADILHAS MORTAIS .
GRAFICOS = 7 SOM = 5 ANIMACAO = 8

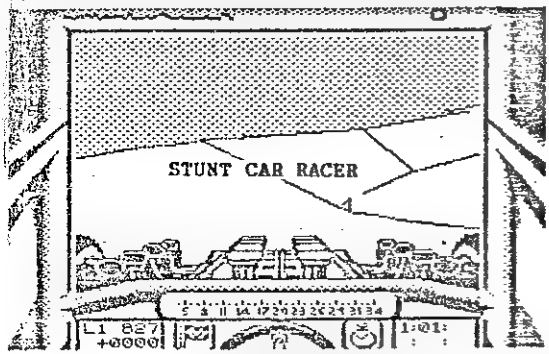
5 - DRAGON SPIRIT
UM DRAGAO ALADO , TEM DE ENFRENTAR TODOS OS PERIGOS ENTRE DESFILADEIROS E RIOS .
GRAFICOS = 8 SOM = 5 ANIMACAO = 8

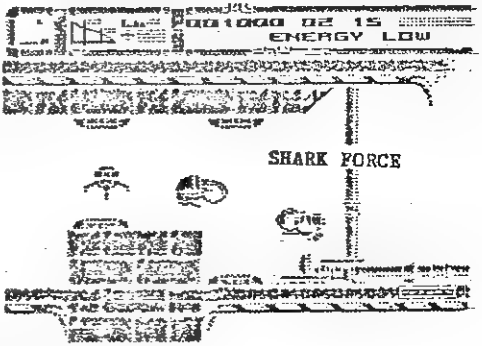
6 - CORSARIOS I I
AVENTURAS EM UMA NAU PIRATA. ONDE VOCE DEVE SALVAR A SUA AMADA. QUE ESTA PRESTES A SALTAR DA PRANCHA.
GRAFICOS = 7 SOM = 4 ANIMACAO = 6

SESSAO CATALOGO









SESSAO CATALOGO

1 - MIG 29 SOVIET FIGHER
PILOTE UM CACA , POR UM TERRITORIO INIMIGO REPLETO DE BATERIAS ANT-AEREAS , QUE TENTARAO ABATE-LO.
GRAFICOS = 7 SOM = 8 ANIMACAO = 8

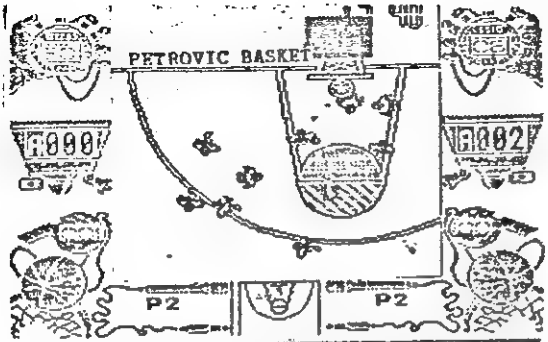
2 - CAPTAIN TRUENO I
AJUDE A TRES HEROIS A INVADIREM UM CASTELO MEDIEVAL .
GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 8

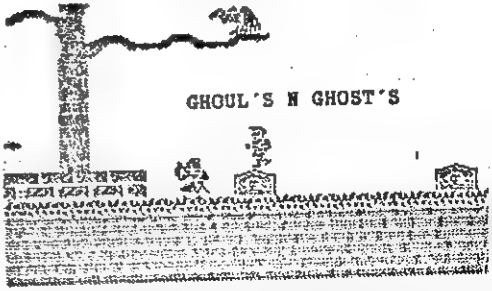
3 - WIZARD WARZ
MISTURA DE JOGO ESTRATEGICO COM ACAO , NUM CENARIO DE MAGOS E BRUXOS , ONDE VOCE E' APRENDIZ .
GRAFICOS = 7 SOM = 4 ANIMACAO = 8

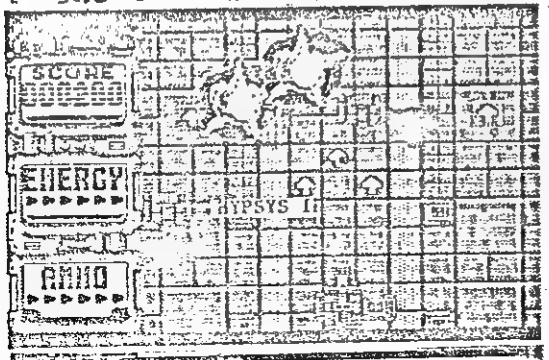
4 - IRON SOLDIER
AJUDE UM GUERRILHEIRO EM PLENO COMBATE NA SELVA A RESGATAR TODOS OS ALIADOS DESTA GUERRA SANGRENTA.
GRAFICOS = 9 SOM = 6 ANIMACAO = 7

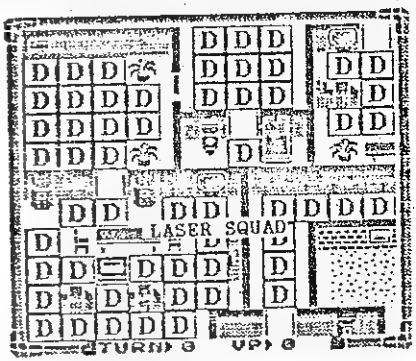
5 - STUNT CAR RACER
MAIS UM SUPER GAME NA TECNICA DE FREE SCAPE , VOCE PILOTA UM CARRO ENTRE VERDADEIROS ABISMOS.
GRAFICOS = 8 SOM = 7 ANIMACAO = 9

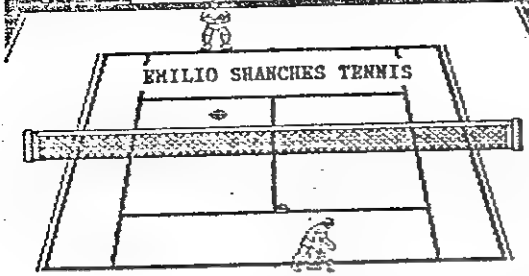
6 - SHARK FORCE
NESTA AVENTURA VOCE PILOTA UM SUBMARINO TERMO NUCLEAR POR INSTALACOES AMPLAMENTE HOSTIS .
GRAFICOS = 8 SOM = 6 ANIMACAO = 7











SESSAO CATALOGO

1 - PETROVIC BASKET
JOGUE BASKET CONTRA O MICRO OU OPONENTE , O ESQUEMA GRAFICO DO JOGO DEIXA UM TANTO A DESEJAR. EM VISTA QUE O ANGULO DE JOGO E SUPERIOR .
GRAFICOS = 7 SOM = 4 ANIMACAO = 5

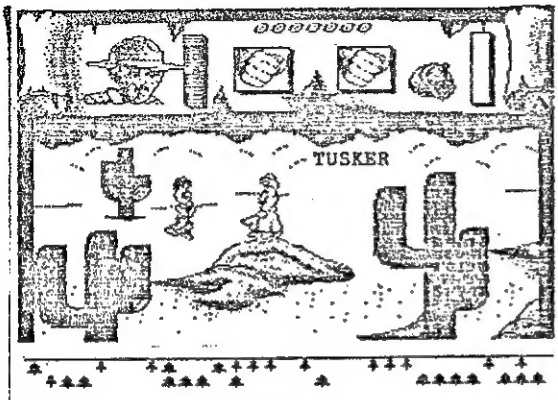
2 - THE REAL GHOST BUSTERS
VERSAO MAIS INCLEMENTADA DO JA' FAMOSO CACA FANTASMAS, O PROBLEMA E' O GRAFICO QUE E' TAO ALTAMENTE ELABORADO COMO CONFUSO
GRAFICOS = 7 SOM = 1 ANIMACAO = 6

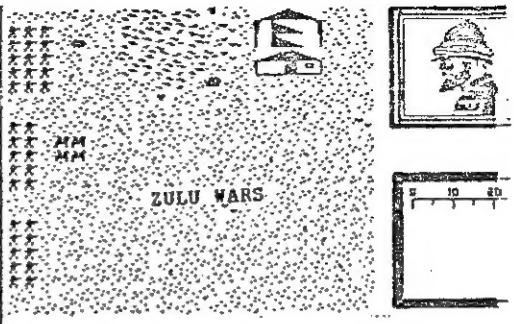
3 - HYPSYS I
PILOTE UMA SUPER NAVE , E DESTRUA UMA VERDADEIRA FORTALEZA NO ESPACO , O DESTAQUE FICA POR CONTA DO SCROOL MULT-DIRECIONAL .
GRAFICOS = 8 SOM = 5 ANIMACAO = 7

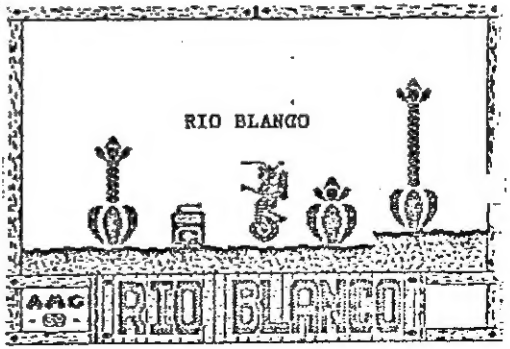
4 - GHOUL'S N GHOST'S
SUPER AVENTURA ENTRE MORTOS VIVOS E OUTROS ZUMBIS MAIS .
SEM DUVIDA UMA OTIMA VÉRSAO DO CLASSICO GHOST'SGOBLINS .
GRAFICOS = 10 SOM = 1 ANIMACAO = 7

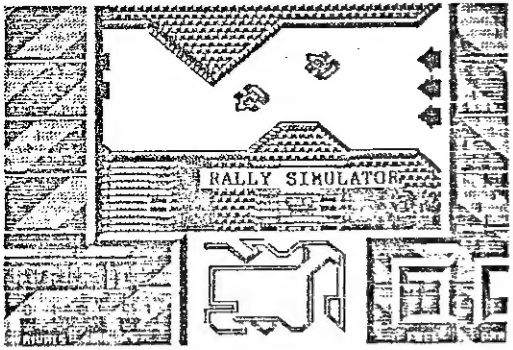
5 - EMILIO SANCHEZ TENNIS
DISPUTE TENIS EM PARTIDAS DE SIMPLES CONTRA O MICRO , O DETALHE NEGATIVO, E' QUE VOCE COMANDA A POSICAO ONDE A BOLINHA VAI CAIR E NAO O POSICIONAMENTO DO JOGADOR .
GRAFICOS = 8 SOM = 5 ANIMACAO = 6

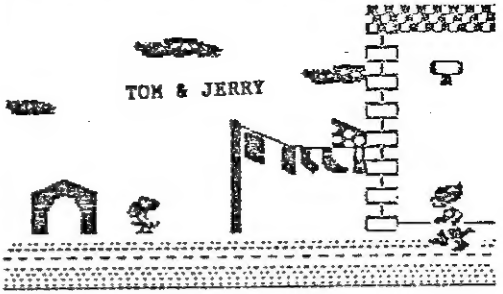
6 - LASER SQUAD
PURAMENTE EXTRATEGICO, VOCE DEVE POSICIONAR AS SUAS DEFESAS , CONTRA O ATAQUE INIMIGO .
GRAFICOS = 5 SOM = 4 ANIMACAO = 6











SESSAO CATALOGO

1 - TUSKER

UM EXPLORADOR EM AVENTURAS NA AFRICA , TECNICAMENTE TRATA- SE MAIS DE UM ADVENTURE ANIMADO DO QUE PURA ACAO.

GRAFICOS = 7 SOM = 6 ANIMACAO = 8

2 - ZULU WARS

PURAMENTE EXTRATEGICO OU SEJA DO TIPO DE TABULEIRO, ONDE VOCE POSICIONA , O SEU EXERCITO EM GUERRA.

GRAFICOS = 6 SOM = 4 ANIMACAO = 5

3 - THE ADV. SAINT BERNARD

AJUDE UM CAO SAO BERNARDO A SALVAR SOBREVIVENTES NAS MONTANHAS GELADAS .

GRAFICOS = 3 SOM = 3 ANIMACAO = 4

4 - RIO BLANCO

UM ANDROID SOB UM MONO-CICLO , DEVE EXPLORAR UM PLANETA REPLETO DE PERIGOS E SURPRESAS .

GRAFICOS = 7 SOM = 6 ANIMACAO = 5

5 - RALLY SIMULATOR

PILOTE UM CARRO DE F1 POR PISTAS MUITO COMPLENAS E QUE EXIGIRAO MUITO DO PILOTO, INCLUSIVE PORQUE OS DEMAIS CARRINHOS , CORREM MUITO BEM , E SE VOCE BOBEAR , VAI COMER MUITA POEIRA .

GRAFICOS = 7 SOM = 7 ANIMACAO = 6

6 - TOM & JERRY

DECEPCIONANTE PROGRAMA , OS GRAFICOS SAO HORRIVEIS .

GRAFICOS = 2 SOM = 1 ANIMACAO = 3

DETALHES NEWZEALAND

DETALHES DO JOGO : THE NEWZEALAND STORY

WEAPONS

BOMBS Rubbish. All you can do is lob them in front of you a few feet.

BOW AND ARROW Not bad but not powerful enough.

MAGIC WAND Powerful. Shoots magic blasts which come back like a boomerang.

LASER GUN The best weapon by far. Shoots powerful laser blasts that cut through anything.

BONUS ICONS

FRUIT Points.

INVULNERABILITY PILLS Make you invincible.

JOYSTICK Enables flying machine to hover in mid-air.

BOOK OF DEATH Smart bomb.

CLOCK Freezes the baddies.

FLYING MACHINES

TEDDY BEARS Not too bad. They don't float and take one hit.

BALLOONS Same as teddy bears.

FLYING LASER CANON The best. It hovers and is quite fast.

RUBBER DUCK Same as teddy bears.

METAL BALLOONS Strong, but too big for small tunnels.

STRONG BALLOONS Very good. Punk teddies ride on them.

HOT AIR BALLOON Good and quick. Can't be shot down easily.

BADDIES

SHELLS They either fire shunken or torpedo.

BOOMERANG MAN Shoot from behind.

THORNS Dodge them.

FLYING TEDDIES Shoot them from below, then nab their flying teddy.

LYING LASER CANNON Shoot from behind and nab.

STARS Nasty. Some can multiply. Kill on contact.

FIRE TURTLES Their fire is fast, but don't bother with their balloons.

SPEARMEN Like boomerang men. They throw spears, but watch out as it comes down.

BATS They only drop one triangle. Avoid them.

AXE CATS Deadly. Worth nicking their balloons, though.

PARACHUTE PUMPKINS Drop bombs. Shoot them from the side or just avoid.

PUNK TEDDIES Ride good strong balloons, but fire fast missiles.

DUCK PILOTS Shoot deadly dots in random direcuons. Shoot from below.

BADDY MAKER He walks along shooting stars, boomerang men and shells.

BAT CAT Watch out for its kittens.

SEA BLOB Brr. Easy to avoid, but do so.

SEA PLANT Don't swim close to its tentacles.

MAGIC PUMPKIN Changes from bat to pumpkin. Flies slow and cannot shoot.

FLYING SPIKE Only on Level Three. Deadly to touch and follows you around.

WATERFALLS Help or hinder. Push you the right way or to your death. Be very careful.

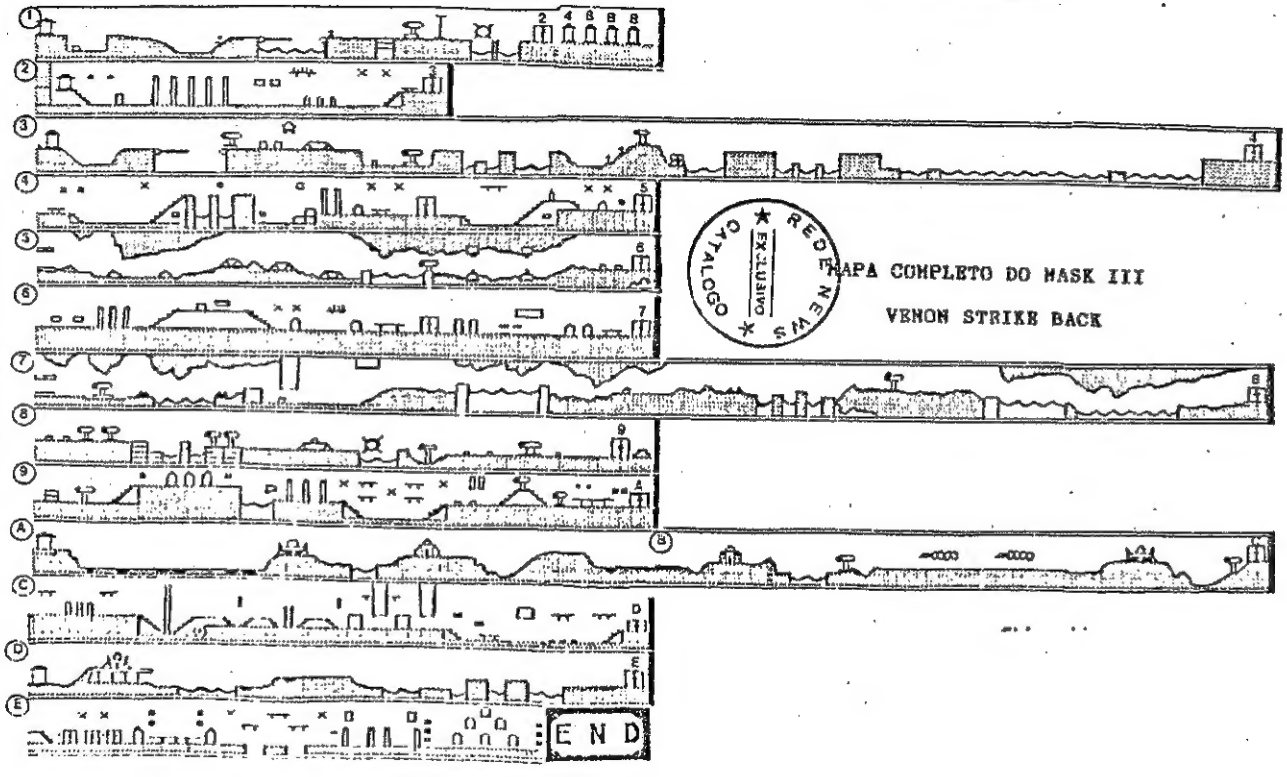
WATER STAR Looks like shunkens, but bounces around under water on Level Four.

LAVA STREAM Same effect as floor spikes, but only on Level Five.

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO

MASK 3

DANIEL JEROZOLIMSKI



MAPA COMPLETO DO MASK III

VENON STRIKE BACK

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO

Dicas

COMO POKEAR PROGRAMAS MULTIFACEADOS SEM UMA MULTIFACE (versao 3)

(POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO)

JA' FOI PUBLICADO UM PROGRAMA QUE PERMITE POKEAR UM PROGRAMA MULTIFACEADO, SEM NECESSITAR POSSUIR A MULTIFACE. POREM TAL PROGRAMA SOFRE DE UMA DEFICIENCIA, DE PERMITIR POKES SOMENTE EM ENDERECOS ACIMA DE 25264. DESENVOLVI ENTAO UM PROGRAMA BASIC QUE CARREGA UM PROGRAMA MULTIFACEADO E EXECUTA POKES EM ENDERECOS ACIMA DE 23296, E DE QUEBRA , UM POUCO MAIS FACIL DE USAR. CABE DESTACAR QUE DIFICILMENTE SERA' FEITO UM POKE EM ENDERECO ABAIXO DE 23295, POIS AI SITUA-SE A ROM E A MEMORIA DE VIDEO. A LISTAGEM EM BASIC E' A SEGUINTE :

```
10 PAPER NOT PI : CLEAR VAL " 24791 " :
LET Z = NOT PI : BORDER Z : LET A$ =
" " : LET B = VAL " 256 "
20 INPUT AT Z , Z : " 0 , 0 - TERMINA " ! "
POKE " ; E ; " , " ; P
30 LET A$ = A$ + CHR$ ( E - B * INT
( E/B )) + CHR$ INT ( E/B ) + CHR$ P : IF
E THEN GO TO VAL " 20 "
40 POKE VAL " 23743 " , CODE " P " : LOAD " "
CODE : LOAD " " CODE : RAND USR VAL
" 24830 "
50 LOAD " " CODE VAL " 16464 " : CODE VAL
" 23743 " , CODE " S " : LET I = VAL " 2 "
60 LET E = CODE A$ ( I - NOT Z ) + B * CODE
A$ ( I ) : LET P = CODE A$ ( I + NOT Z ) :
IF E THEN POKE VAL " E - 6832 * ( E <
25264 ) " , P : LET I = I + INT PI : GO TO VAL
" 60 "
70 RAND VAL " USR 24833 "
```

POKE

RODE O PROGRAMA , ENTRE COM OS POKES DESEJADOS NA FORMA " ENDERECO , VALOR " , E PARA ENCERRAR ENTRE " 0 , 0 " . CARREGUE ENTAO NORMALMENTE OS TRES BLOCOS DE BYTES CARACTERISTICOS DE PROGRAMAS MULTIFACEADOS . PRONTO , VOCE TERA VIDAS , TEMPO , ENERGIAS E ETC INFINITOS . .....

IMPORTANTE :
SE VOCE QUISER INCLUIR UMA TELA DE CARREGAMENTO , PODE-SE INCLUIR A LINHA : 35 LOAD " " SCREEN$

LIVING STONE II
O CODIGO SECRETO DA PARTE B E' O SEGUINTE : 15215

CRIME BUSTERS ! !
PARA ESCOLHER O CONTROLE , VOCE DEVE TECLAR O OU W PARA IR PARA A ESQUERDA OU DIREITA RESPECTIVAMENTE E IR PARA UM PULA PULA DO LADO ESQUERDO DO VIDEO , EM SEGUIDA ASSIM QUE PASSAR O CONTROLE ESPERADO , VOCE DEVERA' SALTAR DE ENCONTRO AO MESMO. SE VOCE ACERTAR O CONTROLE DO SEU GOSTO , ESTARA' NO QUADRO ACIMA, CASO CONTRARIO , TENTE NOVAMENTE. PARA JOGAR , SIMPLES TECLE J E BOM JOGO.

Interface 2 (PARTE 2)

(POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO)

A INTERFACE 2 PODE SER USADA A PARTIR DO BASIC, COM O COMANDO INKEY$, SIMPLIFICANDO SUA PROGRAMACAO, MAS COMO FAZER COM A KEMPSTON ? A RESPOSTA ESTA' NUM COMANDO QUE TALVEZ VOCE NUNCA TENHA USADO, O IN .
FAZENDO- SE IN 31 RETORNA-SE UM VALOR NUMERICO QUE REPRESENTA O ESTADO DO JOYSTICK , EXPERIMENTE DIGITAR E RODAR: 10 PRINT AT 10,0 ; IN 31 ; : GOTO 10
MEXA NO JOYSTICK EM TODAS POSICOES, INCLUSIVE DIAGONAIS E COM OU SEM TIRO . NO MODO SERA' MOSTRADO VARIOS NUMEROS CORRESPONDENTES A ESTAS POSICOES . E' INSTRUTIVO COMPARTER TAIS VALORES EM NUMEROS BINARIOS. POIS A PODE-SE VER QUE NAO SAO NUMEROS MISTERIOSOS, MAS POSSUEM UMA LOGICA .
PARA SABER SE A INTERFACE KEMPSTON ESTA CONECTADA E' FACIL , USANDO COMANDOS DO TIPO :

```
50 IF IN 31 > = 32 THEN PRINT " KEMPSTON AUSENTE . "
60 IF IN 31 < 32 THEN PRINT " KEMPSTON PRESENTE . "
```

QUEM PROGRAMA EM ASSEMBLY PODE ADAPTAR FACILMENTE OS EXEMPLOS ACIMA , COM A VANTAGEM QUE NESTA LINGUAGEM MANIPULA-SE FACILMENTE COM OS BITS INDIVIDUAIS O QUE SIMPLIFICA E RACIONALIZA A PROGRAMACAO. COM ISTO ESPERO QUE TENHA AJUDADO OS QUE FAZEM PROGRAMACAO DE JOGOS , PERMITINDO A INCLUSAO DO PADRAO KEMPSTON PARA INTERFACAO COM O JOGADOR .
FIM

GARFIELD

POR PAULO HENRIQUE RODRIGUES
O GATO GORDO E PREGUICOSO NO MUNDO DOS JOGOS PARA FAZER SUA BOA ACAO DO DIA, LIBERTAR SUA AMIGA ARLENE QUE FOI APRISIONADA. PRIMEIRO ELE DEVE SAIR DE CASA , E ISSO NAO SERA' FACIL , GARFIELD TEM DOIS APETITES, UM POR COMIDA E OUTRO POR SONO, POR ISSO ELE TEM QUE SE MANTER COMENDO E TOMANDO CAFE, OU ELE FICARA' CANSADO E CAIRA NO SONO, EXPANDO ARLENE NA MAO. HA' O CAFE' DE JON, SEU DONO , E NUMEROSOS OUTROS ITENS.
HA' ODIE, SEU COMPANHEIRO SEMPRE PRESENTE , MAS GARFIELD NAO O CONSIDERA AMIGO (SERA' ?) , CHUTANDO-O PARA GANHAR PONTOS. POREM , ODIE SEMPRE VOLTA PARA RECEBER MAIS. GARFIELD PODE SER AJUDADO POR SEU PRIMO NERMAL, SE ELE PUDER ENCONTRA-LO , MENSAGENS NO PE' DA TELA APARECEM MOSTRANDO COMENTARIOS E OS ITENS QUE VOCE TEM.
E' UM JOGO PERFEITAMENTE ANIMADO, COM PERSONAGENS IDENTICOS AOS DOS QUADRINHOS .